

# POWER

NO 2/92

Mukaan  
myös klubinutiset

# PLAYER

Quantum Fighter  
Dragon's Lair  
Guardian Legend  
Super Spike V'ball

**SIMPSON  
SPECIAL**

Princess Blobette  
Bubble Bobble  
Nemesis  
Boxxle



# Vihjeet ja vinkit

Tietyt kysymykset toistuvat usein ja niinpä olemmekin päättäneet antaa vastaukset tavallisimpiin Nintedon keskusyksikköpelejä koskeviin kysymyksiin.

## 1. Voiko amerikkalaisia Nintendo-pelikasetteja käyttää suomalaisissa keskusyksiköissä?

Vastaus: Ei voi. Pelit ovat täsmälleen samanlaisia, mutta jokaiseen pelikasettiin on syötetty tiedot siitä minkälaiseen keskusyksikköön kasetit soveltuvat. Amerikkalaiseen NTSC-yksikköön syötetyt tiedot poikkeavat suomalaisen PAL-keskusyksikköön syötetyistä tiedoista ja tästä syystä ainoastaan suomalaisia Nintendo-kasetteja voi käyttää suomalaisissa keskusyksiköissä.

## 2. Voiko japanilaisia Nintendo-pelikasetteja käyttää suomalaisissa keskusyksiköissä?

Vastaus: Sen lisäksi että japanilaisiinkin Nintendo-pelikasetteihin on syötetty eri tiedot, ne ovat myös ulkonäöllisesti erilaisia kuin suomalaiset Nintendo-pelikasetit, joten japanilaisia pelikasetteja ei voi käyttää suomalaisissa keskusyksiköissä.

## 3. Voiko Nintendo-keskusyksikkö- tai Game Boy-pelejä ostaa suoraan maahantuojalta?

Vastaus: Ei voi. Tämä kuormittaisi liikaa maahantuojaa,

joten tehtävät onkin jaettu niin, että pelejä voi ostaa kaikilta valtuutetuilta Nintendo-pelien jälleenmyyjiltä, joita Suomessa on erittäin runsaasti, n. 650.

## 4. Voiko Nintendon maahantuontiyritykseen tehdä tutustumiskäyntejä?

Vastaus: Tutustumiskäyntejä ei ainakaan vielä ole järjestetty. Tämä johtuu ainoastaan siitä yksinkertaisesta syystä, että Nintendon parissa työskentely vie paljon aikaa ja kiirettä piisaa jatkuvasti. Sitäpaitsi ei Nintendo-maahantuojan konttori eroa mitenkään mistään tavallisesta toimistosta - töitä vain paikkitaan ehkä hieman kovempaan tahtiin. Sen sijaan Nintendo-klubiin voi aina soitella ja kysellä pelivinkkejä tai antaa niitä itse.

## 5. Onko Zelda- tai MetalGear-peleihin myytävänä pelikarttoja?

Vastaus: Zelda-pelikarttoja voi kysellä Funete Oy:stä, p. 90-670 455, MetalGear-pelikartat ovat tällä hetkellä loppu. Peliohjeita ja -vihjeitä löytyy Nintendo-lehdistä ja Power Player-liitteistä sekä Iltalehdestä lauantaisin.

## 6. Miten Mario on saanut nimensä?

Vastaus: Alussa Marion nimi ei ollutkaan Mario, vaan nimensä Mario sai erään hupaisan yhteensattuman ansiosta. New Yorkin Nintendossa oltiin nimittäin sitä mieltä, että yrityksen vahtimestari muistutti pelissä esiintyvää hahmoa. Vahtimestarin nimi oli Mario ja hän oli italialainen.

## 7. Miten voin tehdä osoitteenmuutoksen klubiin?

Kirjoita uusi osoitteesi sekä oma nimesi ja klubinumerosi postikortille ja lähetä se osoitteeseen Nintendo-klubi, Funente Oy, Särkiniementie 5 C, 00210 Helsinki. Klubinumeron mainitseminen on yhtä tärkeää kuin nimen liittäminen osoitteenmuutokseen!

## 8. Milloin Nintendo-klubi on avoinna?

Nintendo-klubi päivystää maanantaisin, tiistaisin ja keskiviikkoisin klo 17.00-21.00 ja lauantaisin klo 12.00-16.00. Muina aikoina kuulet puhelinvastaajan nauhoitetun viestin, jossa on pelivinkkejä.

Tulenpalavaa jännitystä!

KABUKI

# QUANTUM FIGHTER™



Maailma on vaarassa tuhoutua. Testaamattoman koneen prototyypin varaan turvautuminen jää viimeiseksi keinoksi pelastaa maailma.

Upseeri Scott O'Connor soluttautuu keskustietokoneeseen muuntautuneena binäärisiksi ykkösiksi ja nolliksi taistellaakseen häikäilemätöntä ja arvaamatonta tietokonevirusta vastaan.

### Taustatietoja:

On vuosi 2056 ja maailman puolustusmekanismi toimii jättimäisen keskustietokoneen voimalla. Sitä ohjaavat lukemattomat ydinsaseilla varustetut robotit. Keskustietokone on suojattu useilla huippuhienoilla varmuussysteemeillä. Kaikesta huolimatta tapahtuu sellaista, mikä saattaa osoittautua kohtalokkaaksi maailman tulevaisuuden kannalta: katala tietokonevirus ottaa tietokoneen ohjauksen hallintaansa ja alkaa valmistella maailman viimeisiä hetkiä. Mistään tavallisista keinoista ei ole apua ja Maan asukkaat odottavatkin kauhun kangistamina tulevia tapahtumia. Jos tietokonevirus muuttaa keskustietokoneen ohjausta, vaihtoehtona on vain ydinräjähdys, joka muuttaa vihreän Maan hetkessä elämiseen kelpaamattomaksi autiomaaksi.

### Kabuki Quantum Fighter

HAL	
Pelityyppi	Pelaaja
Toimintapeli	Helmi-kuu 1
Jatko	Salasana
<b>Kyllä</b>	<b>Ei</b>

Jäljelle jää vain yksi keino. Testaamattoman koneen prototyypin avulla syötetään ihmisaiivot binäärikoodien keskustietokoneeseen. Kukaan ei tiedä miten ihmisaiivot reagoivat tällaiseen käsittelyyn - mitä on odotettavissa, mitä nähtävissä. Ainoa jäljellä oleva keino täytyy kuitenkin kokeilla,

sillä muuten maailma on tuhoon tuomittu. Sinut valitaan pelastustehtävään. Sinä olet nuori upseeri Scott O'Connor. Kukaan ei tiedä mikä Sinusta tulee, kun aivojasi käsitellään prototyypin ITS-systeemissä, Image Transfer System (mielenmuunnossysteemi).



Kun usva on hiipunut tietosuutesi ylle, olet joutunut pimeiden käytävien ja mikrohippujen peittämiin seinämien maailmaan. Käytävissä vaeltelevat vihamieliset japanilaisia samurai-sotilaita muistuttavat robotit ja Sinä, joka muistutat japanilaista kabukihahmoa. Kabuki on perintei-

nen japanilainen taiteenala, jossa yhdistyvät balletti ja ooppera. Kabukihahmoilla on värikkäät puvut ja valtavat peruukit. Sinun päähäsi alkaa kasvaa mies, jolla on tuuheat punaiset hiukset. Niistä tuleeikin Sinun ensimmäinen aseesi.

### Liiku varovasti:

Varo vihamielisiä lattiapintoja, jotka voivat toimia liukuhihnana ja estää etenemisesi. Pahimmillaan lattiapinnat saattavat antaa tainnuttavia sähköiskuja.



## Rata 1

Kohtaamasi viholliset ovat tietokoneviruksen lähettiläitä, joiden ainoa tehtävä on tuhota Sinut, joten valmistaudu raakaan taisteluun!

### Rata 1, aloitus:



### Hiukset ovat tärkein aseesi:

Hiusaseen käyttö ei pienennä energiavarojasi, joten sitä voit käyttää jatkuvasti. Voit kesken hypyn pakottaa alas vaikesti saavutettavat viholliset. Ollessasi kyykyssä voit tapella nyrkein vihollisten kanssa.



### Akrobatia:

Nopein tapa edetä on heittäytyä niiden tasanteiden väliin, joissa on kädensijat tai niiden päälle, jotka ovat tasaisia päällipuoleita.



### Rata 2, aloitus:

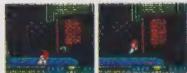


## Rata 2

Meno senkun kiihtyy! Etene niin nopeasti kuin voit. Älä menetä lisäelämiä.

### Sähkövirta:

Sähkövirta ei vahingoita Sinua, muttase suuntaa kulkusi suoraan vihollisten kynsiin.



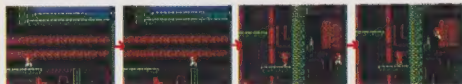
### Seiso tasanteen reunassa:

Hypätäksesi ilmassa roikkuvalle tasolle on Sinun seistävä aivan tasanteen reunassa.



### Lisäelämät:

Siirry tasanteen oikeaan reunan. Hyppää kapealle tasolle ja jatka alas oikealle palaiseen kuluun. Laskeudut kahdelle tasanteelle ohjaamalla itsesi oikealle putoamisen aikana. Etene sitten kapealle tasolle ja poimi itsellesi lisäelämä.

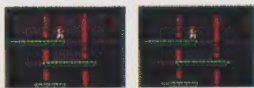


Piikkimatto: Oman etusi vuoksi-älä vaan astu piikkimattolle!



### Ryntää eteen päin:

Älä västele mitään vaan ryntää eteenpäin niin nopeasti kuin voit.



Kabuki Quantum Fighter on toimintapeli, joka muistuttaa Blue Shadow-, Werewolf- ja Power Blade-pelejä. KQF eroaa niistä kuitenkin siten, että käytettävissä olevat aseet ovat harvinaisia - pystyt tuhoamaan viholliset pitkällä hiuksillasi! Päästäksesi keskustietokoneen tyimeen on Sinun

on selvitettävä 5 tasoa. Tietokoneen ytimessä lymyää suurin ja pahin vihollisesi - tietokonevirus. Aikaa pelastustehtävän suorittamiseen on vain rajallisesti. Tietokonevirus voi minä hetkenä hyvänsä muuttaa tietokoneen ohjauksen lopulliseen vaiheeseensa. Silloin kaikki on tuohon tuomittua!

### Tikkaat:

Tikkaiden löytäminen vaatii aikamoista pelitarkkuutta. Voityrittää löytää tikkaatesimerkiä kiipeämällä seiinä pitkin sellaisilla alueilla, joissa Sinun mielestäsi tikkaiden pitäisi olla.



### Hammasratas:

Pääsi päällä pyörii hammasratas. Kampauksestasi jää vain "siili" jäljelle, jos hyppäät liian korkealle ja osut hammasrattaaseen.

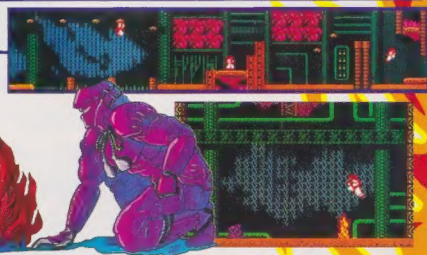


**QUANTUM FIGHTER**

### Pomo 1:

#### Vulcan:

Vulcan on tultasyöksevä robotti, jonka voittaminen ei ole kovin vaikeaa. Voit "hiuksettaa" eli käyttää hiusasettasi Vulcanin tuhoamiseen, kun se lakkaa hyppimästä ja istahtaa. Varo kuitenkin Vulcanin nopeita otteita, se on taas seuraavassa hetkessä yöskemässä tulta Sinua kohti.



### Rapuvirus:

Varo rapuviruksen saksia. Hyppää ravun yli ja valmistaudu iskemään takaapäin. Odota kunnes rapuvirus ampuu yhden saksen Sinua kohti. Saksen vielä ollessa ilmassa hyppää uudelleen rapuviruksen yli ja tuhoa se.



### Pomo 2:

#### Gemini:

Gemini on nopea vihollinen. Se voi kahdentua ja heittää ohjuksia Sinua kohti. Geminin näyteläydessä kahtena on toinen hahmo, kuitenkin pelkkää silmänlunaa. Sinun on ammuttava kumpaakin varmistaaksesi aidon Geminin tuhoutumisesta. Voit vaihtaa energiapiisteet tarvittaessa hahmopisteisiin.



### Toimituksen peliarvio:

KQF perustuu hyväksi havaittuun periaatteeseen - paljon vauhtia ja jännitystä. Kabuki Quantum Fighter-pelin parhaita puolia ovat lukuisat viholliset ja hyvä grafiikka. Aikaa toimitukseen meni aika vähän, joten olet oikea Power Player, saat selviytyä siitä liiankin helposti.

### Pidä suu supussa:

Opettele missä irtoikenet lymyävät ja ole varuillasi!






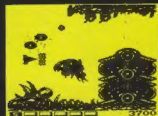
# Lisää räiskintää!



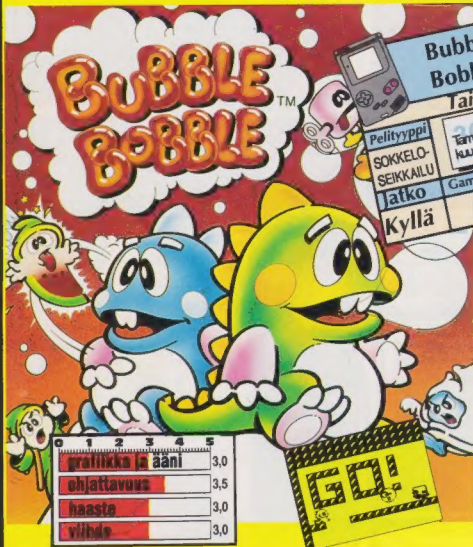
Nemesis on ensimmäinen USA:ssa ilmestynyt Game Boy -ammuntapeli. Se on edelleenkin paras.

Nemesis on Game Boy-versio Gradius-keskustyksikkopelistä. Siinä on viisi räiskyvää tasoa ja paljon graafisia tehosteita. Tunkeudu läpi tuulen ja tuiskun tuhotaksesi avaruustunkellijat superhyperaseistuksillasi. Viimeinen taistelu kaydään bioelektronista megahirviötä vastaan.



 <b>Nemesis</b>		
<b>Konami</b>		
<b>Pelityyppi</b>	<b>Pelaajia</b>	
<b>Toiminta</b>		
<b>Jatko</b>	<b>Gamelink</b>	<b>Salasana</b>
<b>Ei</b>	<b>Ei</b>	<b>Ei</b>



## Kannettava Bubble-seikkailu



Dinosaurius Bob on palannut maisemiin ja ruiskuttaa jälleen kuplia päällesi. Tällä kertaa Bob ilmestyy Game Boy-tyksikköön ilman kaveriaan Bubia.

 <b>Bubble Bobble</b>		
<b>Taito</b>		
<b>Pelityyppi</b>	<b>Pelaajia</b>	
<b>SOKKELO-SEIKKAILU</b>		
<b>Jatko</b>	<b>Gamelink</b>	<b>Salasana</b>
<b>Kyllä</b>	<b>Ei</b>	<b>Kyllä</b>



Sinä siis esität) seikkaillee Game Boy-version 99 tasolla ja ruiskuttaa kuplia lukuisten vihollisrumilusten päälle. Tarkoituksena on selvittää kaikki 99 tasoa ja päästä käsiksi ihmenesteeseen, joka pelastaa Bobin veljen vaikealta sairautelta.

### Näin pelaat

Vihollisesta pääset eroon kuplittamalla sen ja hyppäämällä sen päälle. Puhalla siis ensin kupla vihollisen päälle ja hyp-pää sitten sen päälle. Kupla puhkeaa ja vihollinen on mennyt-tä miestä (vihollista!). Entisen vihollisen sijaan näyttöön ilmestyy esimerkiksi hedelmä tai jokin muu hauska bonusesine. Bonusesineistä saa apuvälineitä ja/tai lisäpisteitä. Kaikki sa-teenvarjot kannattaa ehdotto-masti kerätä itselleen. Saateen-varjon avulla pääset harppaus-alueelle ja voit ohittaa satun-naisen määrän peliratoja.

### Toimituksen peliarvio:

Bubble Bobble on hauskuuttanut pelaajia jo vuosikausia. Yllättävistä paikoista näyttöön ilmestyvät viholliset tekevät pelistä vieläkin jännittävämman.

Koskaan ei voi tietää mitä radan seuraavassa vaiheessa tapahtuu!

Bubble Bobble-pelin ideahan on siinä, että dinosaurius Bob (jota

0 1 2 3 4 5	
gratiikka ja ääni	3,0
ohjattavuus	3,5
ohaste	3,0
viihde	3,0



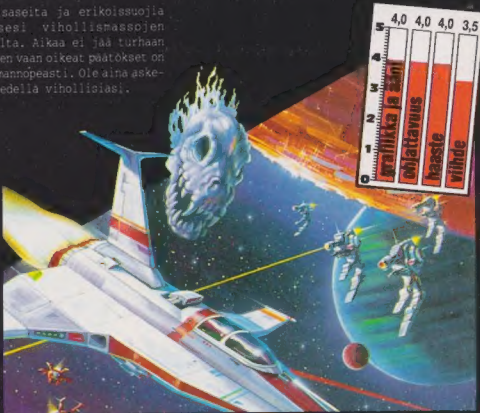


Kerää erikoisaseita ja erikoissuojia selviytyäkseesi vihollismassojen tunkeutumisilta. Aikaa ei jää turhaan harkitsemaan vaan oikeat päätökset on tehtävä salamannopeasti. Ole aina askeleen verran edellä vihollisiasi.

Nemesis-pelin megahirviöt saattavat ensisilmäyksellä vaikuttaa mahtavan suurilta ja voittamattomilta. Suuria ne ovatkin, mutta eivät voittamattomia. Kovalla harjoituksella megahirviöistä selviää. Pienestä määrästä onneakin on hyötystä ja taito kasvaa pelaillessa. Kun yhdestä radasta selviää, pääsee katsastamaan seuraavan radan megahirviöt, jotka ovat vieläkin hurjempia.

**Toimituksen peliarvio**

Todellinen tarkkuutta vaativa peli. Vauhtia riittää eivätkä vihollisetkaan lopu kesken.



**Anna muuttoviehtymyksellesi tilaisuus!**



<b>Boxxle</b>		
FCI		
Pelityyppi	27	Pelaaja
Palapeli	Tarvittu kuu	
Jatko	Gamelink	Salasana
Ei	Ei	Kyllä



Boxxle-pelissä on 108 erilaista ratkottavaa palapeliä.

Siirtele varastolaatikoita niin kauan, että ne ovat oikeilla paikoillaan. Varo siirtämästä laatikoita niin, ettet itse pääse liikkumaan! 108 radalla pääset todella testaamaan siirtelijän taitojasi.

Pelkästään kova yrittäminen ei riitä tässä pelissä. On ajateltava ja suunniteltava jokainen siirto. Muuten voi käydä niin, että jää jumiin eikä voiakaan enää edetä.

Boxxle-pelissä on 108 vaikeusasteeltaan erilaista rataa. Jos kaipaat lisäratoja, voit rakentaa niitä itse. Salasanojen avulla pääset jatkamaan siitä mihin edellinen peli päättyi.

Boxxle-pelin kaveri osaa puhua! Hän huutaa "Yeah" ja ilmaisee onnistumisen käsi-merkein, silloin kun olet asetellut laatikot oikeille paikoilleen. Pääset seuraavalle radalle, joka onkin jo huomattavasti vaativampi.

**Toimituksen peliarvio:**

Pelissä ei ole mitään kätkeyttä ominaisuuksia, joten pystyt suunnittelemaan jokaisen laatikon siirron huolellisesti eikä siirtojasi pilaa mitkään ikävät yllätykset.

0	1	2	3	4	5	
<b>grafiikka ja ääni</b>						3,0
<b>ohjattavuus</b>						3,5
<b>haaste</b>						3,0
<b>viihde</b>						3,5

# A boy and his BLOB

## The Rescue Of Princess Blobette

### Taustatiedot

Blobin mielittetty Prinsessa Blobette on kidnappattu. Häntä pidetään vankina häkissä, joka sijaitsee linnan korkeimmassa, oikeapuoleisessa tornissa. Blob ei pysty yksinään pelastamaan Prinsessa Blobettea, mutta hedelmänamuja apuna käyttäen Blobetten pelastus onnistuu. Hedelmänamut ja Blob aloittavat pelin linnan vasemmanpuoleisesta tornista.



### Ylös ylös ja matkaan

Aloita muuttamalla Blob trampoliiniksi, hyppää ylös ja kerää itsellesi yksi pussi lisää hedelmäkarkkeja.

### Mikä "Blob" on?

Blob on epämääräisen muotoisen, kiiltö hahmo, jonka saavuttamiseksi on käytettävä apuna hedelmänamuja syöttämällä niitä avaruuskalaisilla erimakuuisilla hedelmänamuilla. Blob muuntuu omaksi itseksensä kun vihellät sille.



### Ylös ja alas

Kun olette edenneet sellistä ulos, saavutte alhaalla sijaitseville tikapuille. Tuuli tuivertaa voimakkaasti ja lentäminen onnistuisi helposti sateenvarjon avulla..

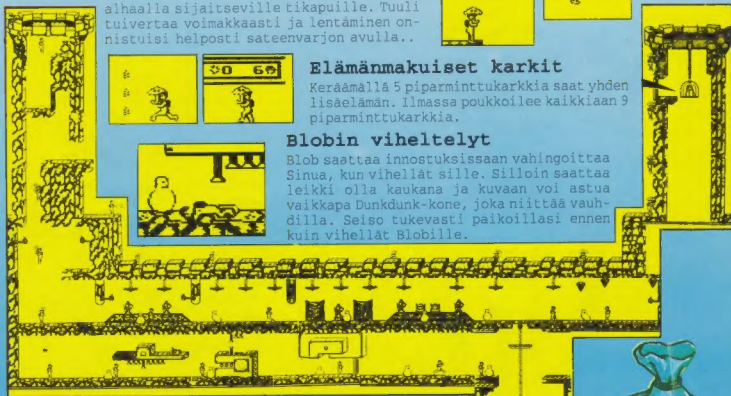


### Elämänmakuiset karkit

Keräämällä 5 piparminttukarkkia saat yhden lisäämään. Ilmassa poukkoilee kaikkiaan 9 piparminttukarkkia.

### Blobin viheltelyt

Blob saattaa innostuksissaan vahingoittaa Sinua, kun vihellät sille. Silloin saattaa leikki olla kaukana ja kuvaan voi astua vaikkapa Dunkdunk-kone, joka niittää vauhdilla. Seiso tukevasti paikoillasi ennen kuin vihellät Blobille.



### Toimituksen peliarvio

Hauska ja aivan erikoislaatuinen seikkailupeli. Helppotavan vähän vihollisia ja aseita. Sopii vaihtelunhaluisille sekä sellaisille pelaajille, jotka ovat saaneet tarpeekseen ammuskelusta ja taistelusta. Suositellaan erityisesti nuoremmille nintendoilaisille.



### A boy and his BLOB -The Rescue Of Princess Blobette

Absolute Entertainment

Pelityyppi	Tarvikkeet	Pelaajia
Seikkailu	Tarvikkeet	1
Jatko	Gamelink	Salasana
Ei	Ei	Ei



Koska Nintendo-pelaajien määrä on kasvanut räjähdysmäisesti, päätimme esitellä  
KESKUSYKSIKKÖ - PELIEN KLASSIKOT

# NES Classics

## Peliparhaimistoa!

On olemassa sellaisia Nintendo-pelejä, jotka eivät unohdu, vaikka uusia pelejä ilmestyykin jatkuvasti. Tietyt pelit tekevät meihin lähtemättömän vaikutuksen ja niitä pelejä me kutsumme klassikoiksi. Super Mario Bros-sarjan pelit sekä Link & Zelda edustavat muutamia tällaisia klassikkopelejä, joita jaksaa uupumatta ja kyllästymättä pelata kerran toisensa jälkeen. Nämä pelit ovat loppuunmyyty, joten ehdotamme, että etlette vielä ole tutustuneet näihin peleihin, voitte vuokrata sen lähimmästä valtuustetusta Nintendo-vuokrapisteestä.

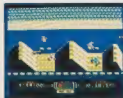
### 011 Pinball

Pinball on flipperipelinä ainutlaatuinen. Iloiset pingviinit ja kullankeltaiset kananpojat riemastuttavat pelin kulkua, puhumattakaan korkeita pisteitä syöttävästä peliradasta.



### 014 Excitebike

Aivan ehdoton kahden pelaajan moottoripyöräpeli. Haasta pelitoverisi kilpailuun henkeäsalpaaville radoille. Vaikeusasteita on 5 ja tarvittaessa voit rakentaa oman radan 18 rataosuutta hyväksikäyttäen. Tämän pelin Game



Boy-version nimi on Motocross Maniacs. Meno on siinä yhtä kovaa.

### 033 Rad Racer

Hiekka senkun pölyyää, kun lennat urheiluautoinesi mukana takaa maantielle. Taistele aikaa vastaan ja pidä kaasu pohjassa, sillä tämä on totisinta menoa!



### 034 Metroid



Avaruusjääkäri Samus Aran saa erikoistehtävän. Metroid on sellainen seikkailupeli, joka vie Sinut mennessään. Mahtavat aseet ja vaikeasti tuhottavat viholliset sekä arvaamaton avaruusmaisema. Mitä muuta avaruuspeleistä voisi vaatia! Game Boy-versio ilmestyy tämän vuoden aikana.

### 036 Kid Icarus

Nuori enkelisankari Pit lentee ampuen jousellaan vihollisia ja muistuttaa ominaisuuksiltaan Battle of Olympus-pelin sankaria. Pitin tavoitteena on voittaa ja tuhota Medusa sekä estää tätä valloittamasta Enkelten maa. Kid Icarus-peli ilmestyy jatkossa myös Game Boy-versiona.



### 037 R.C. Pro-Am



Huippuhauska autopeli, jossa renkaat vinkuvat kaarteissa kun taistelet voittaaksesi kolme muuta kilpa-autoa. Kerää varaosia ja osta niiden avulla itsellesi parempi auto seuraavaa taistoa varten. Paina kaasu pohjaan ja anna palaa!

# SUPERSPIKE V'BALL

Superspike V'ball

Technos Japan

Pelityyppi

LENTO-PALLO

Tämmi-kuu

Pelaaja

1-4

Jatko

Salasana

Ei

Ei

Lentopallo-ottelu Daytona-rannalla! Vain vuokralle Suomessa!

Auringonpaahdattamaa rantalentopalloilua: neljä pelaajaa, verkko ja pallo. Tunnet polttavan jalkojesi alla ja aurinkoöljyn tuoksun. Keskeytä, tähtää ja lyö!



Superspike V'ball-pelin on amerikkalainen rantalentopallopele. Voit pelata sitä kaveriasi vastaan tai tietokonetta vastaan. Voitte myös kaverisi kanssa pelata yhdessä tietokonetta vastaan.



## Toimituksen peliarvio

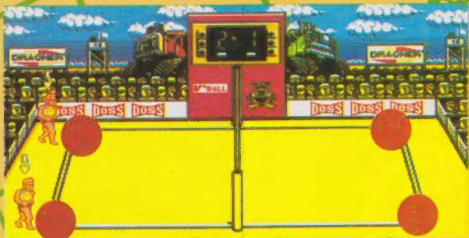
Superspike V'ball-lentopallopele toimii hyvin keskusyksikössä. Tietokonetta vastaan pelaaminen on hauskaa ja tunnelma senkun parane, kun mukaan ottaa vielä pelikaverinkin!

Voit valita mitä Amerikan osavaltiota edustat lentisottelussa. Kannattaa aloittaa harjoitteluotteista, edetä mestaruussarjaan ja lopulta otella maailmanmestaruudesta!



Superspike on varsinainen iskulyöjä, pallo lentää parhaidenkin pelaajien ulottumattomiin. Samanveroisista iskiä ei oikeasta rantalentiksestä löydy, vai oletko sattumalta nähnyt sellaista pelaajaa, jonka käsivarsi alkaa hohtaa sinistä ennen lyöntiä!

Superspike-ominaisuuden lisäksi on pelissä mahdollisuus käyttää muita lentopallopelele taktisia temppuja. Voit tehdä hyppäysyötön, estää pallon putoamisen puolellesi torjumalla sen verkon läheisyydessä sekä lyödä pitkälle. Pelissä on muitakin temppuja, jotka monimutkaisuutensa vuoksi olisivat mahdollisia todellisissa rantalentopallopeleissä, mutta jotka lisäävät huomattavasti jännitystä!



Rantalentopallo eroaa tavallisesta lentopallosta siten, että pisteitä saa myös toisen syötöstä voitetuista palloista. Superspike V'ball-lentopallopeleissä voit valita kumpia sääntöjä haluat käyttää: tavallisen lentopallon vaikeo rantalentopallon.

# SPECIAL

Tässä Sinulle minispecial-paketti, jonka avulla Sinä ja Bart Simpson onnistutte voittamaan avaruuden tunkeilijat, jotka pyrkivät samaan ylliotteen planeetastamme.

## THE SIMPSONS™

*Eat my shorts,  
but don't have  
a cow man!*

Krusty-pelien kuvat eivät ainoastaan ole mielenkiintoisia keräilykuvia vaan antavat Bartille isäelämän. Näitä löytyy ensimmäiseltä tasolta ainakin 5.





## Teatteri

Ensimmäinen lisäelämä löytyy teatterin ohjelmataulun yläpuolelta. Pääset siihen käsisiksi ottamalla vauhtia ja ponnistamalla teatterin vasemmalla puolella sijaitsevan Springfield-roskakorin kautta yläilmoihin. Springfield-roskakorit on suunniteltu niin, että ponnistuksesta seuraa mahtavan korkea hyppy. Sitä kannattaa harjotella!



Ponnista roskakorilta niin saavutat lisäelämän.

## Mel's Novelty Hut

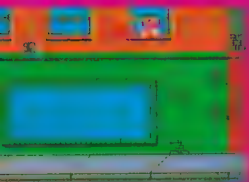
Ruiskumaalattuasi punaiseksi Mel's'in yläpuolella ikkunalaudalla olevan kukkuruukun voit edetä kaksi ikkunaa oikealle, josta löydät seuraavan lisäelämän.

## Rullalautailua

Ajelehdit useiden pensaiden ohitse rullalautaillessasi ja väistellessasi lukuisia avaruusolioita. Yhdessä penssaassa on lisäelämä. Heliportien lisäelämän löytää välitsemällä ruiskumaalipullon ja hyppäämällä jokaisen penssaan kohdalla.

## Moen Baari

Sinne tanne poukkoillut avaruushirviö häviää paikalta, kun soitat Moen Majataloon Ruiskumaalaa ensin punaiseksi majatalon luona oleva heppu, ja asetu sitten seuraavan talon tuntumassa olevan penssaan kohdalle. Paina samanaikaisesti A- ja B-painiketta, hyppää ilmaan niin huomaat kätkeytyvän lisäelämän ilmestyvän penssaasta. Ota se pian kiinni ennenkuin se häviää jalkakäytävän uumeniin.



Lisäelämä Mel's-kaupan yläpuolella

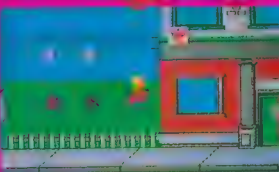


Yhdessä penssaassa on kätkeytyvä lisäelämä

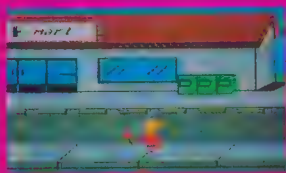
## Kwik-E-Mart

Tämä ei olekaan mikään tahansa halpahalhi vaan siitä löytyy eriskummallisia asioita, esimerkiksi Krusty-pellen kuva, josta saa 3 lisäelämää. Tähän tarvitset kuitenkin raketin ja hiukan tähtäystaitoa. Rakteja voi ostaa pelin alkuvaiheessa sijaitsevasta kaupas-

ta. Juokse oikealle päin kunnes "Kwik"-sana häviää kuvasta, asetu jalkakäytävällä lähimmän viivan kohdalle ja laukaise raketti vasemmalle. Osut E-kirjaimen, kun tähtäät oikein. Taulusta ilmestyy Krusty-pellen kuva. Ottamalla sen kiinni saat 3 lisäelämää.



Soikettuas Moelle voit saada tämän lisäelämän



Tähtää raketti E-kirjaimen niin saat 3 lisäelämää



The Guardian Legend			
Pelityyppi		Broderbund	
Ammunta-peli	Helmi-kuu	Pelaajia	
Jatko		1	
Kyllä		Salasana	
		Kyllä	

## Sinä olet suojelija. Tämä on sinun legendasi. Vain vuokralle Suomessa!

Olet yksin. Tehtävänäsi on taistella nopeutta ja älyä hyväksi käyttäen vihamielisiä olioita vastaan. Pelasta maailma sitä uhkaavalta kamalalta vaaralta.



Tuhansia vuosia sitten lähetettiin viekas ja paha avaruusolio Naju meidän aurinkokuntaamme. Vihamielisen toiminnan syy on tuntematon. Matkan varrella Najuun kerääntyi lisää vihollisia ja nyt se on vaarallisempi kuin koskaan aikaisemmin. Vihollisten suurin toive on hallita ja tuhota maailma.

*The Guardian Legend-peli perustuu Arthur C. Clarken klassiseen tieteisromaanin "Tapaminen Raman kanssa". Ulkoavaruudesta tulevat viholliset pyrkivät tuhoamaan maapallon. The Guardian Legend-pelin tapahtumat ovat samanlaiset kuin kirjankin, höystettynä joillakin karmaisevilla tapahtumilla...*

Onneksi ihmiset ovat tiedostaneet heitä uhkaavan vaaran ja tehneet suunnitelman vihollisten voittamiseksi. Maailman suojelija on lähetetty taistelemaan Najun pahoja voimia vastaan. Sinä olet se Suojelija, erittäin hienojakoinen ja kehittyneet taistelurobotti, joka pystyy vaihtamaan olemustaan ympäristön mukaan. Sinut täytyy matka Najuun ja laukaista sen itsensä tuhoamismekanismi.

### Pelin äänkieli

The Guardian Legend-peli on jaettu kahteen pääalueeseen.

1. pääalue: Avaruusalus liikkuu näytön yläkulmaan samalla, kun ammut Sinua kohti lentäviä vihollisolioita.
2. pääalue:

Näet pelihahmosi ylhäältäpäin seikkailemassa labyrinttiraihaisilla käytävillä ampuen vihollisolioita.

Tässä on tavallaan kaksi peliä yhdessä ja sehän vain lisää jännitystä ja haastetta.

Ensin sinun pitää matkata Maasta Najuun. Perillepääsyäsi vaikeuttavat sekä avaruudessa liitelevä avaruusromu että Najun huippuvarma turvallisuusjärjestelmä. Kaikki tapahtuu nopeasti, mikä puolestaan vaikeuttaa elintärkeiden bonuspisteiden haalimista.

Kun olet selvinnyt viimeisestä laserkanuunayksiköstä voit muuntautua ihmishahmoksi ja yrittää selviytyä Najulla olevista labyrinttikäytävistä.





# Sokkelo no 1

Tästä sokkelosta voit edetä muihin sokkeloihin, mutta useimmat niistä johtavat umpikujaan. Tarvitset siis avaimia. Tässä sokkelossa on joitakin epämääräisiä ulkoavaruuden olioita, jotka myyvät Sinulle erikoisaseita ja muita hyödyllisiä tavaroita, kunhan Sinulla on tarpeeksi energiahiukkasia, joilla maksaa ostoksesi.

Naju on valtavan suuri. Siinä on 12 päälabyrinttia ja useita sivukäytäviä. Najun asukkaat ovat rakentaneet niin valtavia käytäviä, että Sinun on ehdottomasti muuntauduttava avaruusalakseksi liikkuaaksesi niissä. Sinun on selvitettävä kaikki sokkelot löytääksesi itsensä tuhoaimemekanismin 10 osaa.



## B-käsittely

Spiraaliase ..... 500  
Hyperlaser ..... 300



## A-käsittely



Peräkanuuna .... 150  
Superammukset 100  
Syöksyaallot ..... 50



## Ansa:

Älä kauhistu, jos sireenit alkavat ulvoa ja ympäröivät seinät kasvavat sulkeen Sinut! Näiden välittömästi kauhunteesta pääset tuhoamalla kaikki esin ilmesytyvät hirviöt. Niistä saattaa saada jopa bonuspisteitä.

## Pikalaukaukset

## Käytävä no 1

## Punaisen hymykäla

## Hurja hämähäkki:

Ole kärsivällinen ja tuhoa hämähäkki ampumalla sitä kohden pitkiä sarjoja. Onnistuessasi tuhoamaan hämähäkin saat luodilta suojaavan kilven.



## Luodinsyöksyjä

## Lasersapeli



## Varasto:

Tässä varastossa on suuret määrät energiahippua. Energiahippuja tarvitset ostaessasi erikoisaseita ja välineitä kauppiashirviöiltä. Käytä energiahippuja säästeliäästi äläkä kerää niitä yli maksimirajan.

## Käytävä no 1:

Sinun on itsepäisesti ammuttava ovea kohti, päästäksesi käytävään no 1. Eihän lukittuja ovia saa muuten ilman avainta aukki! Käytävässä asustavat kaikenlaiset limaiset nilviäiset. Et kuitenkaan tarvitse mitään erikoisasetta edes siinä vaiheessa, kun saavut käytävän päähän, missä kohtaat vihollishahmon. Pysy liikkeellä ja ammu jatkuvasti, niin yritteliäisytyesi palkitaan: saat kuunmuotoisen avaimen ja spiraaliaseen.



## Toimituksen peliarvio:

The Guardian Legend-pelin viehätyksen on sen moniulotteisessa pelimaailmassa. Yhtäältä vaeltelet loppumattomissa labyrinteissä ja tuhoat lukuisia vihollisia, toisaalta taas muuntaudut ja keräät bonuspisteitä. Tätä pelatessa ei aika käy pitkäksi!





## Sokkelo no 2

### Hurja hämähäkki:

Saat punaisen hymykalan kiitokseksi siitä, että päästät hurjan hämähäkin päivityään. Punainen hymykala lisää mahdollisuuttasi kerätä enemmän energiahippuja.



### Yksi suuntako?

Älä välitä nuolista, ne on suunniteltu hämähäkeksi.



### Energiatankki



### Peräkanuuna

### Aloitus

### Salasanahuone

### Tuplalaser

### Käytävä no 11

Tarvitset kaikki voimabonukset selvittääksesi tästä käytävästä. Käytävän päässä kohtaa katalan Optimon-hahmon. Parhaiten selviät siitä pysyttelemällä näytön keskiosassa ja varomalla vihreitä lonkeroita. Ne ovat hengenvaarallisia!



### Tähdenmuotoinen äyriäinen:



Tuhotaksesi tämän äyriäisen on Sinun siirryttävä mahdollisimman lähelle sitä ja ammuttava tavallisella kanuunalla. Palkinnoksi saat tulipallon!



## Sokkelo no 3

Sokkelo no 3 on pieni, mutta hengenvaarallinen. Vältä taisteluja ja säästä energiahippuja mahdollisuuksien mukaan.

### Hurja hämähäkki

Tämä hämähäkki on ilkeä, mutta voi tuottaa Sinulle ylimääräisen erikoisaseen. Lisäksi saat punaisen hymykalan.



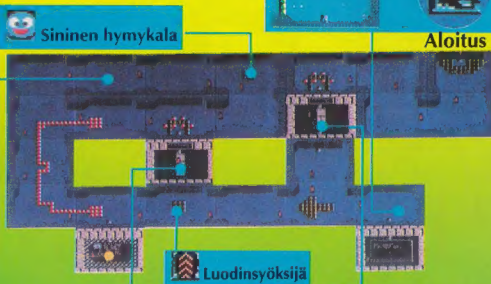
### Sininen hymykala

### Tähdenmuotoinen äyriäinen:

Kanuunasi tehokkuus paranee, kun tuhoat tämän äyriäisen.



### Aloitus



### Luodinsyöksijä

### Käsittely

- Luodinsyöksijä . 150
- Voimasydän ..... 150
- Pikalaukaus ..... 150

### Käytävä no 2

Aukaistaksesi oven on Sinun koskettava kaikkiin oranssinvärisiin kehiin, jotka sijaitsevat oviaukon luona. Pääset eteneään vihollishahmon Patercancerorumin luo, jos saat kaikki voimabonukset.

Patercancerorumin saa tuhatta parhaiten seuraavalla tavalla: Pysyttele näytön keskiosan alareunassa, ammu kanuunalla ja heitä tulipalloja. Patercancerorumin katkoista löydät avaimen, jonka avulla pääset labyrinttiin no 4.

### Käytävä no 12

Tämä on nopeavauhtisin käytävä tähän mennessä. Siitä on melkein mahdoton selviytyä vahingoittumatta. Vihollishahmo on nimeltään Punainen Fliipi, jonka suusta verenhimoiset poikaset soljuvat yhtenä virtana. Opettele niiden liikkeet, niin tuhoaminen sujuu helpommin. Palkinnoksi saat hyperlaserin.

